

DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, R. T. (1997) "A survey of augmented reality," *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), hal. 355–385. doi: 10.1162/pres.1997.6.4.355.
- Dastbaz, M. (2002) *Design and Development of Interactive Multimedia Systems*. McGraw-Hill Education.
- Faiztyan, I. F., Isnanto, R. R. dan Widiyanto, E. D. (2015) "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D," *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(2), hal. 207. doi: 10.14710/jtsiskom.3.2.2015.207-212.
- Faruqi, A. R. Al (2015) "Aplikasi Augmented Reality Penunjuk Ruangan."
- Ginting, T. W., Tulenan, V. dan Wowor, H. (2016) "Pengenalan Gedung Kampus Universitas Sam Ratulangi Dengan Pemanfaatan Augmented Reality Dan Layanan Berbasis Lokasi," *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). doi: 10.35793/jti.9.1.2016.13754.
- Haller, M., Billinghamurst, M. dan Thomas, B. H. (2006) *Emerging Technologies of Augmented Reality: Interfaces and Design*. IDEA Group Publishing.
- Ismayani, A. (2019) *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Cianjur: PT Elex Media Komputindo.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F. dan Rahmadi, H. (2015) "PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1(3), hal. 31–36.
- Nurhasanah, Y. I. dan Senyelda, D. (2011) "Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup," *Jurnal Online Itenas*, Vol. 2(2), hal. 12.
- Pamungkas, P. D. A. (2018) "ISO 9126 Untuk Pengujian Kualitas Aplikasi Perpustakaan Senayan," 2(2), hal. 465–471.
- Prasetia, R., Hidayat, E. W. dan Shofa, R. N. (2018) "Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 4(3), hal. 478–487.
- Rahmat, B. (2011) *Analisis Dan Perancangan Sistem Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality*. Medan.
- Rizki, Y. (2012) "Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android," *Digital Library Institut Teknologi Sepuluh Nopember*, 2(1), hal. 35–46. doi: 10.13140/RG.2.2.31230.02889.
- Sari, N. L. N., Chrisnapati, P. N., Darmawiguna, I. G. M., Kesiman, M. W. A. (2014) "Augmented Reality Book Pengenalan Gedung Universitas Pendidikan Ganesha," 3, hal. 353–363. Tersedia pada:

<http://pti.undiksha.ac.id/karmapati/vol3no5/9.pdf>.

Sobur, A. (2017) *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Karya.

Sudarmilah, E. dkk. (2013) “Tech review: Game platform for upgrading counting ability on preschool children,” *Proceedings - 2013 International Conference on Information Technology and Electrical Engineering: “Intelligent and Green Technologies for Sustainable Development”*, ICITEE 2013, (October), hal. 226–231. doi: 10.1109/ICITEED.2013.6676243.

Yayasan Pendidikan Teknokrat (2016) *Pedoman Umum Penyelenggara Pendidikan Perguruan Tinggi Teknokrat 2016*. Bandar Lampung.

Yulianto, A. (2014) “Implementasi Teknologi Markerless Augmented Reality Berbasis Android sebagai Media Pengenalan Gedung-Gedung di FMIPA Universitas Lampung,” hal. 95–102.